UNE PUBLICATION EAGLEMOSS – TOUS LES 15 JOURS

MARVEL SUPER HEROES

LA COLLECTION OFFICIELLE

PEINTES À LA MAIN
FIGURINES EN PLOMB
NUMÉROTÉES

35

GAMBIT

GAMBIT

Le personnage nommé Gambit est un risque-tout – et le dernier mutant non-conformiste de l'univers Marvel. Il n'est pas étonnant qu'il soit possédé par le démon du jeu puisqu'il est lui-même le jouet du destin et de forces qui le dépassent. Toutefois, qu'il soit petit escroc à la Nouvelle-Orléans ou X-Man, Rémy LeBeau combat pour des choses importantes à ses yeux : ses compagnons, son code de l'honneur et – surtout ! – son amour pour la ténébreuse Malicia. Connu pour ses prouesses acrobatiques, ses cartes explosives et sa bonne maîtrise des flux d'énergie, il demeure pur dans un monde pourri !

SOMMAIRE

3 LA VIE ET L'HISTOIRE
Présentation du voleur cajun des X-Men.

10 MOMENTS FORTS
L'heure la plus sombre de Gambit revisitée.

12 SUPER SECRETS
Les pouvoirs explosifs de Gambit.

14 BONS ET MÉCHANTS
Rendez-vous avec les amis et les ennemis de Gambit.

17 EN COULISSE
Chris Claremont parle de la création de Gambit.

Rédacteur en chef : Alan Cowsill Graphistes : Dan Rachael & Gary Gilbert Secrétaire de rédaction : Sven Wilson Consultant : Nick Abadzis Assistant : Richard Jackson Illustration de couverture : Georges Jeanty

© Eaglemoss Publications Ltd (2007)
© 2007 Marvel Characters Inc.
All Rights Reserved. Super Heroes is a co-owned registered trademark.

Eaglemoss International, Ltd
5 Cromwell Road, London SW72 HR
Directeur de la publication : Mark Stanley

Marketing, Édition : Cobra SAS
18-22, rue des Poissonniers
92 200 Neuilly-sur-Seine
Direction : Olivier Beressi
Marketing : Ève Boulan-Périvier
Fabrication : Guillaume Duserre
Édition : Laury Amiet-Kriegel
Traduction : Michel Beauvais
Adaptation : Sylvie Bellu
Photogravure : Net Images
Imprimé en CE
Dépôt légal à parution

ABONNEMENT
Database Factory
90, bd National
92 258 La Garenne-Colombes Cedex
Tél. : 0821230319 (0,12 € TTC/minute)

Pour en savoir plus sur votre collection, vous abonner, payer vos factures d'abonnement, contactez le service clients : www.marvel-figurines.fr

DIFFUSION EN KIOSQUE
Service des ventes France :
PROMÉVENTE
(réservé aux dépositaires de presse)

Pour la Belgique :
AMP 1, rue de la Petite-Île
1070 Bruxelles

Pour la Suisse :
Naville 38-42, avenue Vibert, CH 1227
Carouge - GE. Tél. : (022) 308 04 44

Ce fascicule est accompagné d'éléments à collectionner. Dans le prix de vente sont compris, d'une part, le prix du fascicule et, d'autre part, le prix des éléments à collectionner.

Figurines pour collectionneurs. Ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.

Art. : Julio Boll

HISTOIRE D'UN... JOUEUR INVÉTÉRÉ

Art. : Andy Kubert

Gambit, le malandrin devenu X-Man, a tendance à osciller entre le Bien et le Mal. Pendant longtemps, Bishop a été convaincu que le mutant cajun finirait par trahir les X-Men – et c'est ce qu'il a fait. Chris Dows et Colin Clayton enquêtent...

Art. : Steve Skroce

Jeux innocents. Rémy trouve cela plus drôle que de jouer aux billes.

Depuis ses tout premiers vagissements, Gambit n'a jamais bien compris tout ce qui lui est tombé sur la tête. Et c'est évidemment quelque peu frustrant d'être toujours manipulé par autrui, par ceux qui « savent », de n'être qu'un pion dans les machinations d'un monde souterrain qui lui demeure en partie obscur. D'autant qu'il part dans la vie avec des yeux rouges – difficile quand on n'est pas un lapin ! – et un nom de guerre pas très attirant, le « Diable Blanc » (en français dans le texte !).

Mais cet enfant trouvé, dont on ne connaît pas exactement les parents, se révèle être un homme droit et intègre, malgré son environnement de voleurs, de tricheurs et de méchants.

BELLE BELLA

Pour illustrer la chose, prenons comme exemple la rencontre du jeune Rémy LeBeau avec Bella Donna Boudreaux, qui deviendra son épouse. Âgé de 8 ans, il découvre cette belle enfant égarée dans les rues de New York. Alors qu'il est dressé pour faire le pickpocket, il propose de lui venir en aide. Comme membre de la « famille » Fagan, section de la Nouvelle-Orléans de la Guilde des Voleurs, il n'imagine pas que cette rencontre et l'amitié puis l'amour qui vont le lier à Bella Donna ont été en réalité programmés pour réconcilier cette organisation avec la Guilde des Assassins, dirigée par le père de la petite. À 10 ans, Rémy est rappelé par Jean-Luc LeBeau, l'homme qui l'a tiré des griffes du sinistre Antiquaire, peu de temps après sa naissance, et l'a confié au

FAITS ET GESTES

Véritable nom : Rémy Étienne LeBeau
Profession : Aventurier, voleur
Identité : Connue
Statut légal : Citoyen des États-Unis, sans casier judiciaire
Lieu de naissance : La Nouvelle-Orléans
Situation familiale : Divorcé
Proches connus : Jean-Luc (père, décédé), Bella Donna Boudreaux (ex-épouse), Henri (frère de lait, décédé), Mercy (belle-sœur)
Allégeance : X-Men, Guildes Réunifiées, Guilde des Voleurs, Squad de Gambit
Base d'activité : New York
Première apparition : *Uncanny X-Men n° 266*
Taille : 1,85 m **Poids :** 81 kg
Yeux : Rouges **Cheveux :** Bruns
Pouvoirs/capacités : Gambit est capable de charger des objets inorganiques en énergie cinétique et de les faire exploser sans les toucher. Il est aussi doté d'une grande agilité et peut créer l'interférence statique qui protège son esprit de la télépathie.

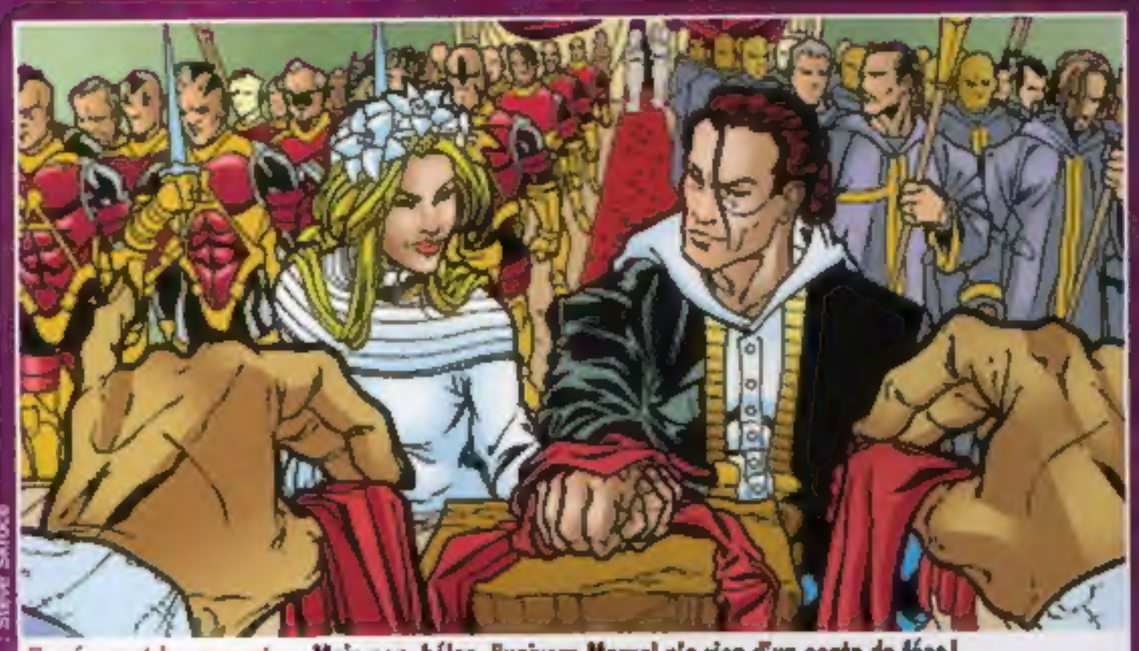
ÉCHELLE DES POUVOIRS	1 2 3 4 5 6 7
INTELLIGENCE	
FORCE	
VITESSE	
RÉSISTANCE	
PROJECTION D'ÉNERGIE	
APTITUDE AU COMBAT	

Août 1990
Uncanny X-Men
n° 266
Première apparition de Gambit.
Art. : Andy Kubert

Octobre 1991
X-Men
(vol. 2) n° 1
Gambit rejoint les X-Men.
Art. : Jim Lee

Janvier 1992
X-Men
(vol. 2) n° 4
Gambit et Malicia tombent amoureux l'un de l'autre.
Art. : Jim Lee

Mai 1992
X-Men
(vol. 2) n° 8
Gambit est accusé d'être un traître par Bishop.
Art. : Jim Lee



Art. : Steve Skroce

Ils vécurent heureux et… Mais non, hélas, l'univers Marvel n'a rien d'un conte de fées !

clan Fagan pour qu'il y soit formé. Il s'agit de faire du garçon l'instrument de la paix entre les deux mafias, au moyen d'un mariage – comme dans les vieilles cours européennes. Rémy et Bella n'apprécient pas vraiment, malgré leur amitié, d'être ainsi instrumentés. Cependant, en devenant « grands », ils voient les choses un peu différemment – même si la « vraie » vérité sera cachée à Rémy durant toute sa vie.

NOTRE-DAME DE PARIS !

Toutefois, avant d'épouser Bella, Rémy (il a alors 15 ans) doit prouver sa valeur à la Guilde des Voleurs. Il choisit d'assister son cousin Étienne dans son « rite de passage », mais tous deux sont capturés par la puissante et mystérieuse – et Extemelle – Candra, qui prétend avoir déjà rencontré Rémy auparavant. Lui, pas rassuré, ne voit pas du tout à quoi elle fait allusion.

Les deux cousins doivent combattre The Pig, l'allié porcin de Candra, et ne réussissent à s'en tirer que parce que Rémy se découvre un pouvoir de mutant : il convertit l'énergie potentielle des objets, en l'occurrence de cartes à jouer, en énergie cinétique, ce qui les conduit à exploser. Mais cela finit mal car Étienne se noie.

Plus tard, Rémy affronte son propre rite de passage, avec son frère adoptif Henri : il doit voler un bijou précieux, à Paris ! Les choses se gâtent à nouveau

Art. : Steve Skroce

The Pig est revenchard. Alors Gambit, c'est du lard ou du cochon ?

Art. : Andy Kubert

pour lui lorsque Dent de Sabre enlève Henri et Geneviève, une belle jeune fille amoureuse de lui, et les suspend aux tours de Notre-Dame. Il sauve son frère, mais Geneviève meurt. Et Rémy est loin d'en avoir fini avec le mutant dentu et griffu !

LA SINISTROSE

Gambit a l'impression d'agir librement, mais il ne voit pas les ficelles qui le manipulent tel un pantin. Il épouse finalement Bella Donna, mais le frère de celle-ci, Julien, qui est opposé à la paix entre les deux guildes, le provoque en duel. Rémy le tue. Il est alors obligé de quitter la Nouvelle-Orléans – ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose. Mais il a des problèmes avec ses pouvoirs de mutant, qu'il n'arrive pas à contrôler, et cherche un moyen de guérir. C'est là que survient Mr Sinistre, qui attendait son heure et qui opère le cerveau de Gambit, bloquant ainsi ses capacités. En paiement de ses services, Sinistre exige de Rémy qu'il vole pour lui. Le jeune homme s'exécute mais, finalement, annonce qu'il va arrêter, après une dernière mission.

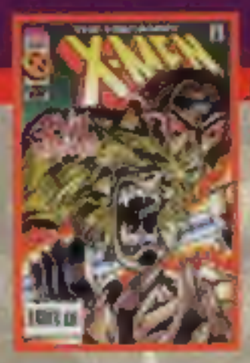
… DANS LE LABORATOIRE NEW-YORKAIS SOUTERRAIN DE SINISTRE…
LA CONNAISSANCE DU VIEUX ROYAUME, TRANSMISE PAR LES MEMBRES DE LA NOUVELLE-ORLEANS DE LA GUILDE…
… A ETE ENFOUIE DANS UN RECOIN DE TON CERVEAU…

Art. : Anthony Williams

Chez Mr Sinistre. Une idée derrière la tête… mais laquelle ?

Décembre 1993
Gambit
n° 1
Son frère Henri meurt, mais Bella ressuscite.
Art. : Lee Weeks

Juin 1994
X-Men
(vol. 2) n° 33
Dent de Sabre veut révéler les secrets de Rémy.
Art. : Andy Kubert

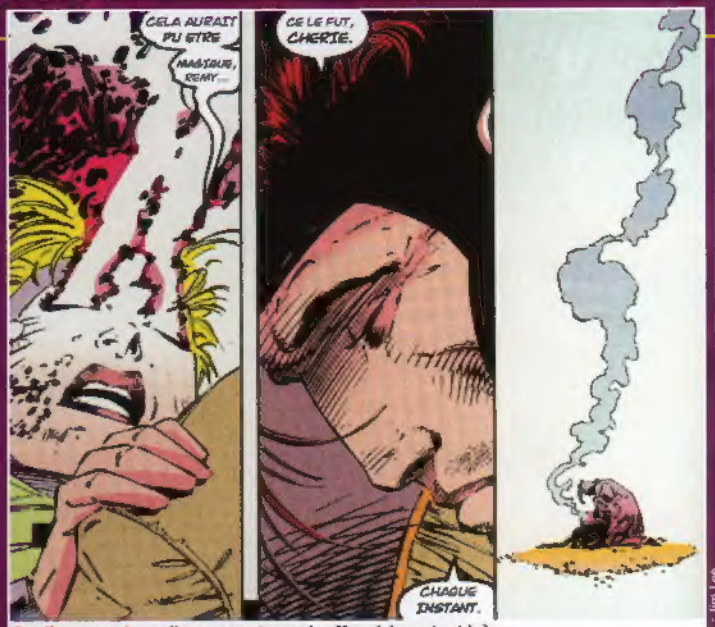


Novembre 1995
Uncanny X-Men
n° 326
Gambit tourne sa colère contre Dent de Sabre.
Art. : Joe Madureira

Avril 1997
Uncanny X-Men
n° 343
Gambit sauve Malicia de la Phalanx.
Art. : Joe Madureira

MONSIEUR, JE VOUS DEMANDE DE PASSER AU SCANNER L'ESPRIT DE GAMBIT, AFIN DE VOUS ASSURER DE SA LOYAUTE!
C'EST VRAIMENT SUPERFLU!
POUR NE PAS DIRE INSULTANT!
CE N'EST PAS DANS MES HABITUDES DE M'INGERER DANS L'ESPRIT DE MES ETUDIANTS, BISHOP.
GAMBIT A DEMONTRE SON TOTAL DEVOUEMENT AUX X-MEN EN PLUS D'UNE OCCASION.
Art. : Jim Lee

Le traître. Pourtant, les soupçons de Bishop sont fondés.



Dernières secondes... Heureusement que, chez Marvel, la mort est brève...

Il recrute alors les Maraudeurs qui vont se livrer au légendaire massacre des Morlocks. Traumatisé par cette affaire, il jure de se racheter.

LE JEU DE L'AMOUR

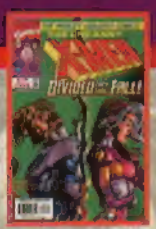
Cette résolution de Gambit, cette volonté de se reprendre, le met dans la situation de répondre de ses actes pour la première fois de sa vie. Mais, elle se révèle un feu de paille. Rencontrant Tornade (Storm), alors redevenue une enfant, il la sauve du Roi d'Ombre et, pour sa part, échappe à la télépathe Nanny. Il ne se précipite nullement pour adhérer aux X-Men et garde pour lui le secret de son passé. Pourtant, il s'implique de plus en plus dans l'équipe – malgré la défiance de Wolverine –, jusqu'à en devenir membre à part entière. C'est alors qu'il tombe amoureux de Malicia : il a avec elle une relation pour le moins orageuse, avec des crises sauvages (il est toujours marié !). Mais bientôt, il va être en présence d'un personnage qui en sait plus sur lui que lui-même – et qui est bien décidé à utiliser cet avantage comme une arme. Bishop, en effet, connaît le futur et sait (ou croit savoir) qu'un jour les X-Men seront éliminés à cause d'une traîtrise d'un LeBeau vieillissant.

EMBRASSE-MOI, IDIOT !

Alors que sa position chez les X-Men est quelque peu fragile, Bella, sa légitime, débarque pour demander aux X-Men d'aider sa Guilde, menacée par les Broods. Une guerre des plus chaudes s'ensuit et, si les super-héros sortent vainqueurs, Bella Donna, quant à elle, trépasse. Les relations entre Rémy et Malicia, après avoir connu un blanc au moment de l'irruption de l'épouse du premier, se remettent au beau fixe. Et il se trouve qu'Henri, le frère – que l'on croyait mort –, réapparaît lui aussi pour entraîner Rémy dans une mission consistant à voler l'élixir de vie, propriété de Candra, afin de faire sortir du coma Bella Donna – que l'on croyait morte ! – et aussi le frérot de celle-ci, Julien – que l'on croyait mort ! Il réussit à dérober la précieuse fiole, mais on apprend alors que la manipulatrice Candra a été à l'origine de la guerre des guildes.

Pendant ce temps, Malicia, qui veille sur Bella Donna, la touche accidentellement et absorbe tous ses souvenirs, notamment ceux concernant Gambit. L'élixir réveille Bella, qui est désormais amnésique. Mais pour Rémy, les voyants passent de nouveau au rouge car revoici Dent de Sabre ! Ce dernier ne se prive pas de révéler tout ce qu'il sait sur le passé de Gambit – pile

Le baiser. Enfin seuls au monde... à la fin du monde !



Octobre 1997
Uncanny X-Men
n° 348
Malicia passe la nuit avec Gambit.
Art. : Joe Madureira

Décembre 1997
Uncanny X-Men
n° 350
Le secret de Gambit est enfin révélé.
Art. : Joe Madureira

Décembre 1997
Gambit
(vol. 2) n° 1
Il aide une étoile tombée à regagner les cieux.
Art. : Klaus Janson

Novembre 1998
Uncanny X-Men
n° 361
Après l'Antarctique, Gambit revient chez les X-Men.
Art. : Steve Seagle

D'ACCORD ?
JE SAVAIS QUE QUELQU'UN TRAHIRAIT LES X-MEN... ET QUE CELA SE PASSERAIT A CENT ANS D'AUJOURD'HUI...
MAIS COMMENT AURAIS-JE PU ME DOUTER ?
C'ETAIT DONC CELA, XAVIER ?

Art. : Joe Madureira

Traître ou pas ? La surprise est à venir !

au moment où celui-ci est en butte à la tentative de vengeance de Candra, à propos de l'élixir. On assiste alors à une grande explication entre Gambit, Bella Donna et Malicia, où presque tout est déballé ! Rémy va-t-il enfin prendre le contrôle de sa vie ? En fait, les choses tournent au vinaigre car, à l'occasion d'un baiser de cinéma (juste avant ce qu'elle croit être la « fin du monde » et son ultime chance d'embrasser Rémy), Malicia absorbe une bouffée des véritables secrets de celui qu'elle aime... et prend la fuite.

Rémy la retrouve et lui propose de lui révéler tout son passé, et notamment l'épisode du massacre des Morlocks, pour qu'elle puisse lui faire confiance, enfin. Elle refuse, ce qui semble mettre un point final à leurs relations. Sale temps pour Gambit, d'autant que revoici Mr Sinistre, sortant d'on ne sait où, et qui lui aussi sait beaucoup de choses. Rémy réussira-t-il à échapper à son passé ?

LA NUIT TANT ATTENDUE

En pleine déprime, Gambit trouve un certain soulagement dans le commerce de Bishop. Ce dernier commence à douter qu'il finisse par trahir les X-Men, et les événements lui donneront raison. Alors qu'un combat contre Onslaught et la découverte de Joseph, copie de Magnéto, conduisent à nouveau Gambit à avoir le sentiment d'être un exclu, une bataille contre la Phalanx lui vaut, de manière inattendue, un retour d'affection de la part de Malicia. Elle et lui sont kidnappés sur les ordres de Magnéto, et leurs pouvoirs sont provisoirement annihilés, ce qui leur permet de passer une nuit ensemble (enfin !). Mais les choses ne s'arrangent pas. Magnéto veut prendre sa revanche sur Gambit en révélant son rôle dans le massacre des Morlocks. Conséquence, Malicia abandonne son amant au beau milieu de l'Antarctique – ce qui laisse supposer un véritable froid entre eux !

QU'ELLE ÉTAIT VERTE...

Réduit à l'état de pitoyable homme des neiges, Rémy a faim et soif. Mais il a en tout cas appris que tout, dans la vie, se paie un jour ou l'autre. Cependant, il est victime de nouvelles manipulations, celles de l'entité verte Mary Purcell, qui lui sauve la vie, puis du Nouveau Fils. Pour le compte de cette mystérieuse créature (apparemment inoffensive),

CHEZ TOI ? TU N'AS PAS DE CHEZ TOI, CHERI... NI AVEC MOI...
... NI AVEC LES X-MEN.
IL FAUT TE DEBROUILLER SEUL. TU L'AS FAIT PLUS SOUVENT QU'A TON TOUR...
MAIS... JE T'AIME.

Art. : Joe Madureira/Andy Smith

Le temps fraichit. Malicia laisse tomber Gambit... Le problème, c'est qu'il tombe en plein Antarctique !

ALORS IL EST PARTOUT, A L'INTERIEUR DE SON... DE LOUP... ESPRIT ?
OUI, SON ESPRIT EST SI MELE AU SIEN QU'ILS NE PEUVENT PLUS COEXISTER QUE SUR LE PLAN PSIONIQUE.
JE VEUX QUE LE MONDE SACHE QUI JE SUIS ET CE QUE J'AI VECU.
JE VEUX LA POSSIBILITE D'AGIR POUR QUE MON EXISTENCE AIT VRAIMENT UN SENS !
MAIS POUR CELA, J'AI BESOIN DE TON AIDE...
CELA SIGNIFIE OUI, AU JUSTE ?
L'APOGEE DE CE QUI A DEBUTE AU MOMENT OU J'AI PENETRE TON CORPS...
... LA CREATION DE QUELQUE CHOSE DE MERVEILLEUX... QUELQUE CHOSE DE DIFFERENT... UNE FORME DE VIE NOUVELLE !

L'élevage d'une verte à soi ! Gentille, mais vraiment très collant

Gambit rentre au bercail des X-Men et renoue avec Malicia, tout en cherchant à voler le rubis de Cyttorak pour le Nouveau Fils (qui dit vouloir réconcilier êtres humains et mutants). Mais ayant une fois encore le sentiment d'être manipulé, il tente de découvrir qui se cache derière ce « Nouveau Fils ». La chose le mène à quelques péripéties avec The Pig et les Mengo Brothers. Il apprend que le Nouveau Fils a utilisé Fontanelle, la mutante qui lit dans les rêves, pour en savoir plus sur son compte. Mais ses investigations sont bloquées quand il est kidnappé dans une dimension alternative. Il rencontre Marrow, la version vieillie de la jeune fille qu'il a sauvée du massacre des Morlocks. Alors qu'il retourne avec elle chez les X-Men, il découvre que Mary Purcell est morte, et qu'elle ne vit plus qu'en lui-même. En clair, une situation très compliquée !

Novembre 1998
X-Men
(vol. 2) n° 81
L'entité verte en lui agresse Malicia.
Art. : Adam Kubert

Février 1999
Gambit
(vol. 3) n° 1
On découvre l'origine de Gambit !
Art. : Carlos Pacheco

Avril 1999
Gambit
(vol. 3) n° 3
Il commence à travailler pour le Nouveau Fils.
Art. : Steve Skroce

Septembre 1999
Gambit
Annual 99
Son corps se purge de l'entité verte.
Art. : Walter McDaniel

Art. : Walter McDaniel

JADIS ET NAGUÈRE

On se souvient des débuts de Rémy, et aussi que Candra avait prétendu l'avoir connu. Voici ce qu'il en est, et c'est vraiment ébouriffant : Jean-Luc LeBeau, son père adoptif, ainsi que tante Mattie, la mama de la Guilde des Voleurs, lui révèlent l'étonnante histoire. En fait, Gambit leur a sauvé la vie à tous les deux, lors d'un combat contre Candra qui s'est déroulé en... 1891 ! Grâce à la machine à remonter le temps de Fatalis, Gambit est intervenu, accomplissant son destin et rencontrant la terrible Candra (en l'empêchant de s'approprier les secrets de l'Apocalypse), ainsi que Sinistre – lequel a alors implanté des informations sur le passé de la Guilde dans le cerveau de Rémy, lui donnant en outre de nouveaux pouvoirs pour lui permettre de revenir dans le présent.

TU SAIS, C'EST SYMPA D'ÊTRE AVEC TOI !
ET NE T'INQUIÈTE PAS, JE PEUX BAVARDER ET TRAVAILLER EN MÊME TEMPS...
... OK, C'EST FAIT, LA RENCONTRE TEMPORELLE A BIEN ÉTÉ PROGRAMMÉE ET JE CROIS QUE TU ES PRÊT POUR ATTERRIR À LONDRES... TU PRENDS OU TU LAISSES ?
PRENDRE OU LAISSER QUOI ?
HUM... UN OCÉAN OU PECK ?

Art. : Steve Skroce

Au départ ! Gambit tente de sauver les meubles.

VOLEUR VOLÉ

Mais il s'agit d'un présent plein de périls. Séparé de sa chère Malicia, Gambit se trouve porté à la tête des quelques rescapés de la Guilde des Voleurs de la Nouvelle-Orléans – Jean-Luc LeBeau ayant pris sa retraite ! Et il est la cible de toute une volée de tueurs, comprenant notamment Bullseye (le Tireur), Deadpool et – c'est dur de l'apprendre – son ex-femme, Bella Donna. Il est plusieurs fois blessé, mais s'en tire. Finalement, il passe un accord avec la Guilde des Assassins, dirigée par Bella. Mais il ne comprend pas encore que les tueurs lui sont envoyés par le Nouveau Fils !

Échec et mat ? Bullseye va-t-il donner le coup de grâce ?

Art. : Yanick Paquette

LE TEMPS DES ASSASSINS

À cette époque, Gambit acquiert davantage de considération chez les X-Men et se rabiboche à nouveau avec Malicia. Cependant, le Nouveau Fils tente de pousser à leur maximum les pouvoirs de Gambit. Il s'avère que l'être de pure énergie n'est autre qu'une version future de Gambit, venue d'une réalité alternative, qui a réduit en ruines sa propre planète. Il ne veut pas que le même destin frappe le « Diable Blanc » de la Terre et comprend que la résurrection du « Vieux Royaume » serait une mauvaise chose – malgré ses efforts passés pour réunifier les deux guildes (celle des Voleurs et celle des Assassins). Le Nouveau Soleil (nouveau nom !) est finalement battu par Rémy – qui est décidé à ne plus se laisser jouer et manœuvrer par tout un chacun.

GAMBIT... ET MAT !

Mais le temps des grandes manœuvres ne fait que débuter. Prié par Malicia de ne pas aider Tornade à rechercher le journal intime de Destinée, Gambit se consacre à sauver Bishop de la « Bête Noire » (en français

Le Nouveau Fils. Si ce n'est toi, c'est donc... toi-même !

Art. : Cam Smith

Mars 2000
Gambit (vol. 3) n° 14
Il va cent ans en arrière pour sauver son père.
Art. : Anthony Williams

Août 2000
Gambit (vol. 3) n° 19
Le Nouveau Fils met sa tête à prix !
Art. : Yanick Paquette

Septembre 2000
Gambit Annual 2000
Le Nouveau Fils est un Gambit du futur !
Art. : Thomas Derenick

Janvier 2001
Gambit (vol. 3) n° 24
Gambit brûle ses pouvoirs contre le Nouveau Fils.
Art. : Salvador Larroca

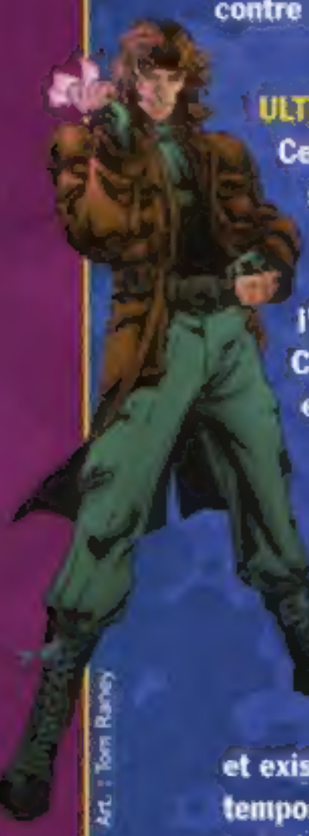
QUINTE GAGNANTE

Présent à tous les niveaux de l'univers Marvel, Rémy LeBeau apparaît sous diverses versions, dans le temps et l'espace. En voici cinq…

Art. : Chris Bachalo

ÂGE DE L'APOCALYPSE

Le Gambit de l'Âge de l'Apocalypse fonde une équipe de voleurs mutants, style Robin des Bois. Lorsque Malicia tombe sur Magnéto, Rémy collabore à la fin de la domination d'Apocalypse en échangeant son amour pour elle contre un éclat du Cristal de M'Kraan.


Art. : Tom Raney

ULTIMATE

Cette fois, Gambit fuit un père violent et passe son enfance à la Nouvelle-Orléans, dans la rue. Renonçant à rejoindre les X-Men, il va à Las Vegas avec Malicia. Cependant, le Fléau (Juggernaut), l'ex de la jeune femme, furieux, assassine Rémy. Celui-ci continue à vivre à travers Malicia, qui l'a embrassé juste avant qu'il ne meure.

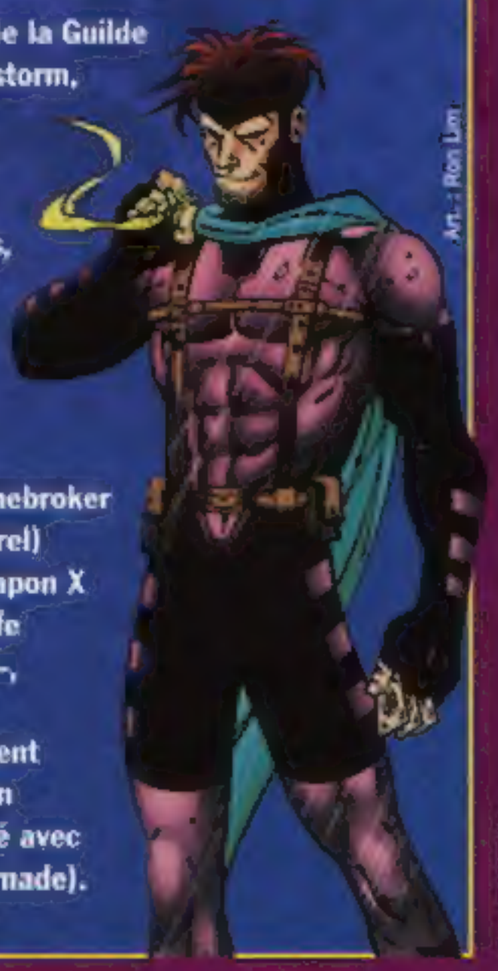
Art. : Cary Nord

X.S.E. – 80 ANS APRÈS

Venant du même futur que Bishop, le voyageur temporel, LeBeau est la dernière personne à avoir vu les X-Men vivants. Il se dénomme « le Témoin » et existe dans plusieurs dimensions temporelles. Mais est-ce là le voleur cajun que nous connaissons bien, un des rejetons futurs de Rémy LeBeau ?

MUTANT X

Dans cet univers, Gambit devient le leader de la Guilde des Voleurs et semble très proche de Bloodstorm, version vampirique de Storm (Tornade). Celle-ci, quand il est blessé au combat, lui donne l'immortalité – et il devient lui-même vampire. Ses yeux étant déjà rouges, la transformation passe inaperçue !


Art. : Ron Lim

Art. : Kev Walker

EXILES

Sommée par Timebroker (Courtier Temporel) de rejoindre Weapon X – équipe qui surfe sur les réalités –, cette version de Gambit provient d'une dimension où il est marié avec Storm (Tornade).

Art. : Salvador Larroca

Khan tombe sur un bec ! Le guerrier alien Khan utilise Gambit pour créer un portail temporel.

dans le texte !). Il décide de ne pas revenir chez les X-Men et de se consacrer à ce qu'il connaît le mieux – le crime ! Avec un mystérieux client en quête du fabuleux diamant de Madripoor, il se fait une fois de plus manipuler en beauté. Le formidable guerrier nommé « Vargas » pousse Gambit à voler ses propres joyaux dans sa villa espagnole, parce qu'il a lu dans le journal de Destinée quel est l'avenir de Gambit. Toujours sur la trace des pierres, Gambit échappe à des tueurs à la faveur d'une confusion à la Confucius, impliquant Lotus Rouge. Tout semble s'arranger jusqu'à ce que, finalement, Gambit s'engouffre dans le piège méticuleusement disposé par le guerrier interdimensionnel Khan. Ce dernier a besoin des pierres et des pouvoirs (boostés !) de Gambit pour créer un pont dimensionnel afin que son armée envahisse la Terre. Et Gambit tombe dans le panneau !

BELLE BELLE-MAMAN

Gambit survit, mais tout juste. Lui et Malicia sont gravement blessés. Pendant un temps,

Art. : Igor Kordey

La vie paisible. À la façon des X-Men !

Art. : Salvador Larroca

Février 2002
X-Treme X-Men
n° 8
Gambit est prêt à attaquer un criminel australien.
Art. : Salvador Larroca

Art. : Igor Kordey

Novembre 2003
X-Treme X-Men
n° 31
Malicia et Gambit quittent les super-héros.
Art. : Igor Kordey

Art. : Salvador Larroca

Août 2004
X-Men
(vol. 2) n° 158
Gambit est aveuglé par une explosion.
Art. : Salvador Larroca

Art. : Greg Land

Novembre 2004
Gambit
(vol. 4) n° 2
Gambit vole un paquet de tarot « magique ».
Art. : Greg Land

Art. : Salvador Larroca

Aveugle ! Gambit perd la vue.

TU ME DESIRES. TU NE VEUX PAS T'AVOUER A TOI-MEME A QUEL POINT TU ME DESIRES.
J'AIME MALICIA.
OUI, MAIS TU ME DESIRES. IL N'Y A PAS DE MAL A CELA. TU ES UN HOMME VIRIL. TU AS DES BESOINS... DES BESOINS QUE MALICIA NE PEUT SATISFAIRE.

Art. : Salvador Larroca

Foxxy. Aguichante et fine renarde !

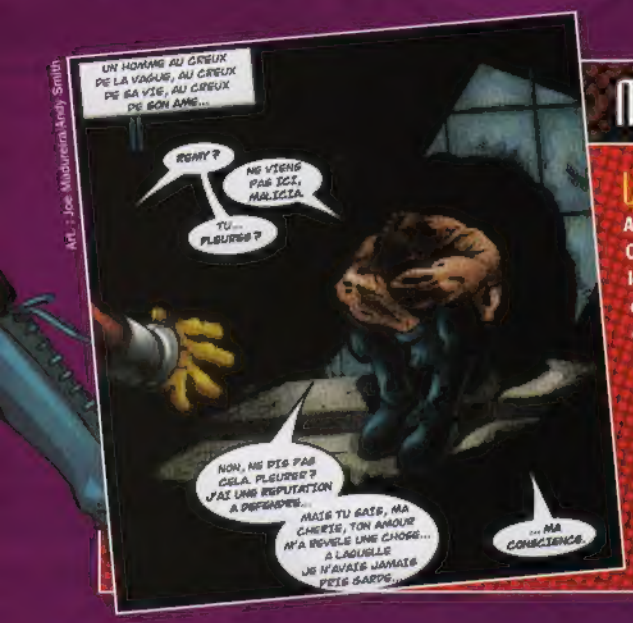
ils vivent en Californie, sans leurs super-pouvoirs. Mais lorsque les X-Treme X-Men estiment qu'ils ont besoin des capacités de Gambit, Malicia et Sage interviennent pour qu'il retrouve ses pouvoirs. Bientôt, Rémy collabore avec Havok au sein d'un groupe de X-Men, mais il perd la vue dans un accident pour lequel Malicia porte une part de responsabilité. Bien qu'il soit soigné et dorloté par la jeune femme, il lui en veut beaucoup. Par chance, grâce à Sage, il recouvre la vue. Rémy voudrait bien se consacrer davantage à ce qui lui importe le plus : son amour pour Malicia. Mais on ne fait pas toujours ce que l'on veut, surtout quand une rousse incendiaire nommée « Foxx » évolue dans les parages ! Foxx n'est autre que Mystique, qui trouve que Malicia, sa fille adoptive, se fourvoie et veut lui démontrer que l'on ne peut se fier à un voleur cajun !

MORT, OÙ EST TA VICTOIRE ?

À propos de confiance, les X-Men vont rapidement déchanter avec Gambit. En effet, sous prétexte de sauver l'équipe, ce dernier permet à Apocalypse de le changer en Mort – l'un de ses Quatre Cavaliers. Apocalypse connaît la défaite, sans que Rémy y soit pour quoi que ce soit. On voit alors Gambit/Mort fuir le manoir de Xavier avec l'aide de Sunfire, acolyte de Mr Sinistre. Gambit, qui a manipulé des cartes toute sa vie, ne semble décidément jamais avoir vraiment tiré la bonne ! M

Art. : Salvador Larroca

Le cavalier Mort. Un rôle noir pour Gambit.


UN HOMME AU CREUX DE LA VAGUE, AU CREUX DE SA VIE, AU CREUX DE SON AME...
REMY ?
NE VIENS PAS ICI, MALICIA.
TU... PLEURES ?
NON, NE DIS PAS CELA. PLEURER ? J'AI UNE REPUTATION A DEFENDRE...
MAIS TU SAIS, MA CHERIE, TON AMOUR M'A REVELE UNE CHOSE... A LAQUELLE JE N'AVAIS JAMAIS PRIS GARDE...
... MA CONSCIENCE.

Art. : Joe Madureira, Andy Smith

MOMENTS FORTS

LE DERNIER GAMBIT

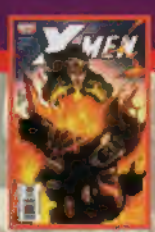
Alors que la carrière de Gambit et le climat créé par Chris Claremont ont changé de ton après le départ de l'auteur, le personnage trouve l'une de ses meilleures histoires dans *Uncanny X-Men* n° 350. Le Cajun, décontenancé, constate que l'on peut certes rompre avec son passé, mais jamais vraiment lui échapper. Ce numéro double révèle l'implication de Gambit dans le massacre des Morlocks et réintroduit le principal ennemi des X-Men, Magneto. Avec un scénario de Steve Seagle et l'extraordinaire dessin de Joe Madureira (et d'Andy Smith), ce numéro, publié en décembre 1997, est en outre doté d'une faramineuse couverture – présentée aux pages suivantes.

MAIS ASSEZ DE SUPPOSITIONS. VEUX-TU CONFESSER A CES GENS LE CRIME QUE TU AS COMMIS ?
LEQUEL ?
JE NE PARLE PAS DE TES MISERABLES PETITS LARCINS, REMY LEBEAU, MAIS DE TON INIQUE TRAHISON...
... L'ACTE LE PLUS NOIR D'UNE LONGUE SERIE DE SORDIDES MEFAITS.

Art. : Joe Madureira, Andy Smith

Décembre 2004
X-Men
(vol. 2) n° 163
Gambit, aveugle, affronte la Confrérie.
Art. : Salvador Larroca

Août 2005
Gambit
(vol. 4) n° 12
Gambit et Bella s'allient contre les guildes.
Art. : Georges Jeanty



Septembre 2005
X-Men
(vol. 2) n° 173
Malicia découvre qui est Foxx !
Art. : Salvador Larroca

Mai 2006
X-Men
(vol. 2) n° 185
Gambit devient le cavalier Mort.
Art. : Salvador Larroca

MOMENTS FORTS

S GREATEST COMICS!

ICANNY

X-MEN

GAMBIT'S GREATEST SECRET REVEALED...

...AND SOME SINS CAN NEVER BE FORGIVEN!

Memoire d'un Maraudeur. Confronté à son terrible passé, Gambit médite sur le destin qui pèse sur lui.

CARTES SUR TABLE

Voleur et mauvais mutant repentant, le séduisant Gambit est le Roméo de Juliette-Malicia. Nick Abadzis explore les pouvoirs et la conscience du mystérieux et bien nommé Rémy LeBeau.

Art : Steve Sirroce

Gambit met la gomme ! Il est capable de transformer un simple chewing-gum en projectile explosif.

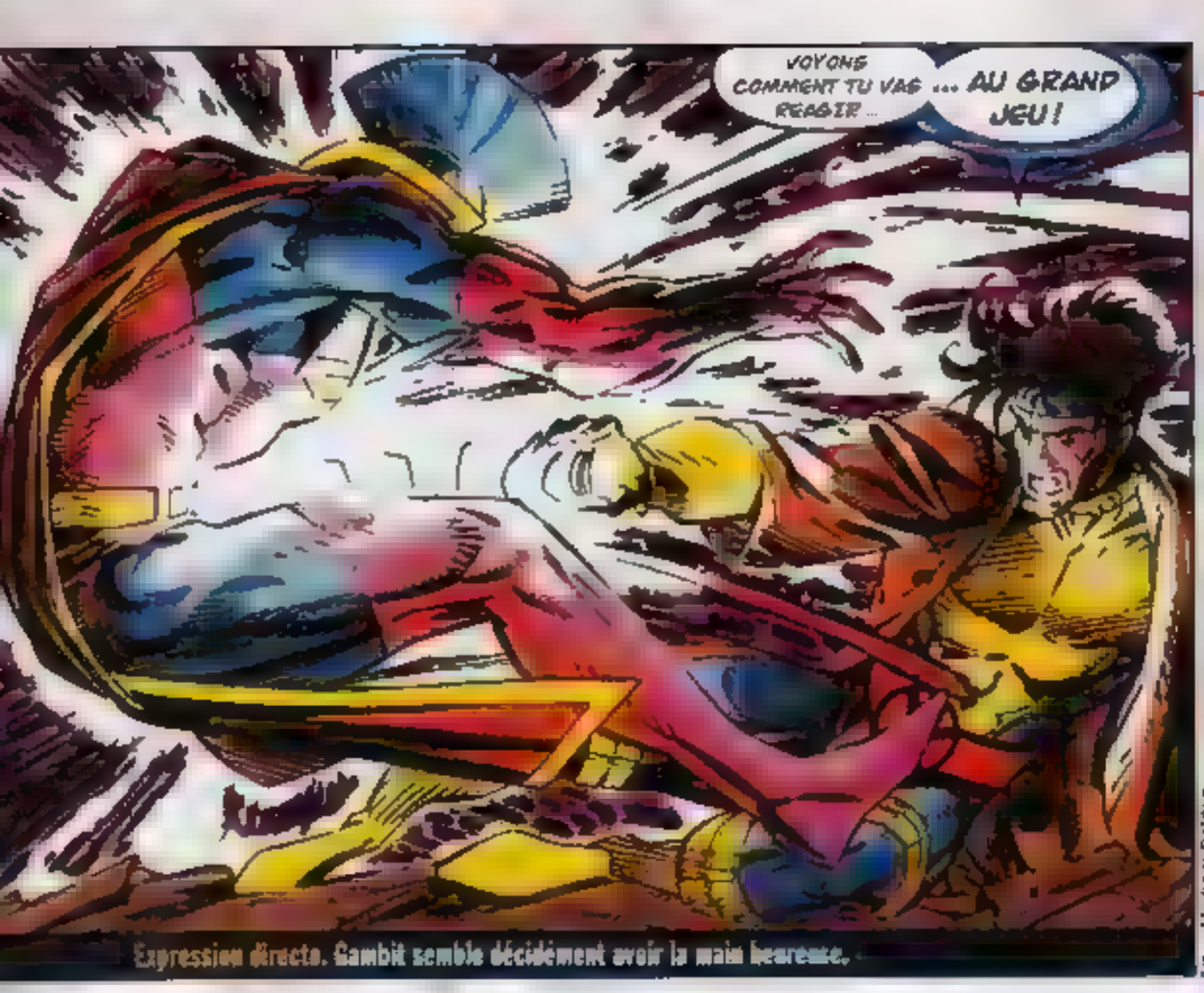
Art : les frères Hildebrandt

TIRE UNE CARTE...

Gambit, alias Rémy Étienne LeBeau, passe son temps à jouer, et ses pouvoirs sont des plus ludiques. Mais il joue pour de vrai, pas pour de rire... même si une certaine dose de comédie vient se mêler à la tragédie, aux affaires complexes de meurtre et d'assassinat auxquelles il est mêlé. Il n'est pas, et de loin, le X-Man le plus limpide, ni le plus conforme à l'image d'Épinal du super-héros. Mais c'est précisément là l'intérêt d'un personnage véritablement hors normes dans l'univers Marvel. C'est un peu un composé d'Oliver Twist et d'Artful Dodger (le voleur ami d'Oliver), avec une certaine dose d'amaqueur-né – sans oublier, évidemment, les yeux rouges.

En un sens, les pouvoirs de Gambit sont intimement liés à la structure de l'univers, dans la mesure où il exploite l'énergie potentielle. Tous les éléments de l'univers contiennent de l'énergie potentielle, puisqu'ils sont faits de matière baryonique – des protons et des neutrons liés par de puissantes forces, pour donner les atomes et les molécules. Le pouvoir de Gambit consiste surtout à libérer l'énergie potentielle des objets inorganiques. Toutefois, on ne sait trop pourquoi il ne concerne pas les organismes vivants, alors même qu'ils donnent à son propre corps une agilité et une dextérité presque surhumaines. Il s'agit peut-être d'une limitation psychologique, destinée à protéger autrui.

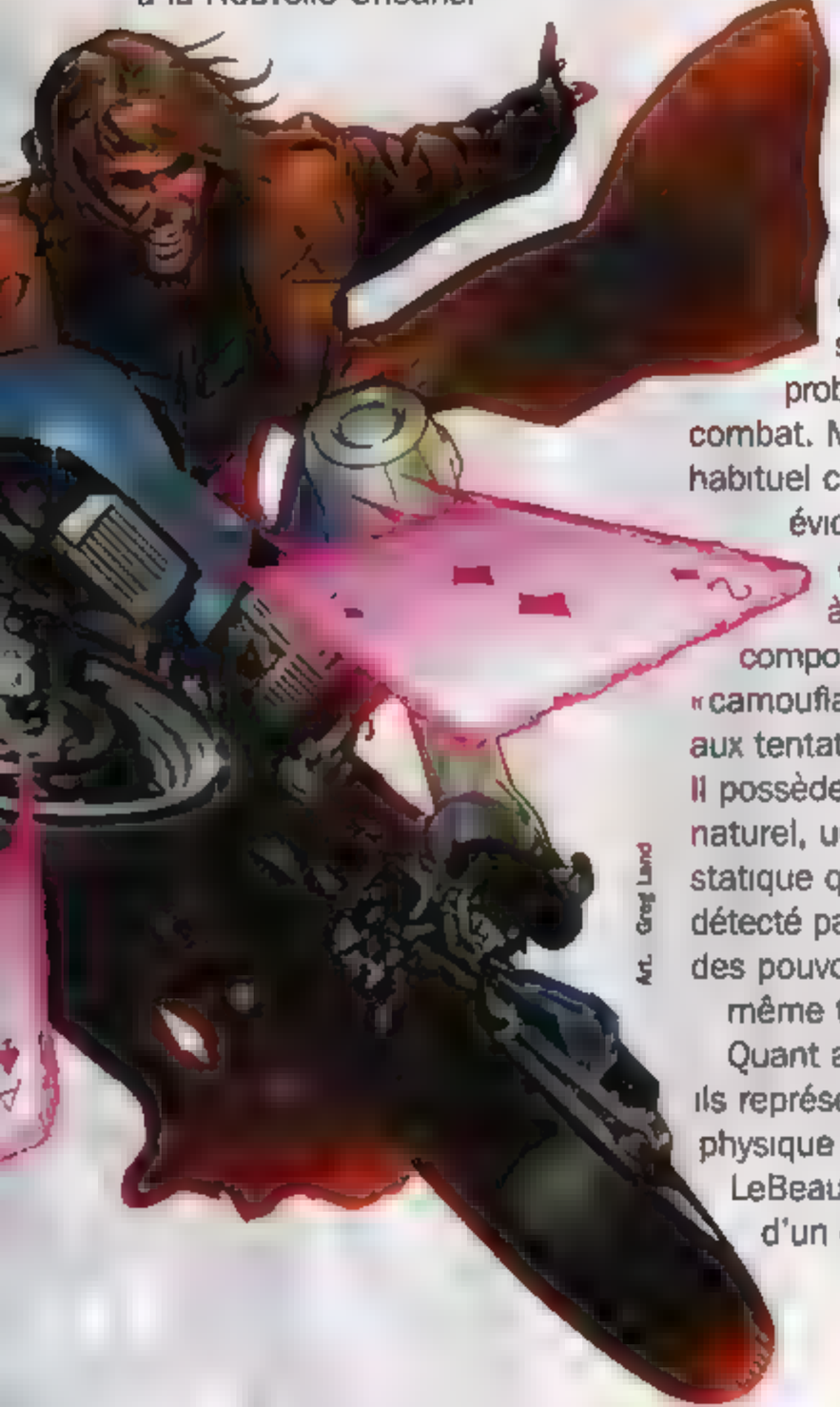
Très vite, les pouvoirs de Gambit ont été altérés par la chirurgie de Mr Sinistre, le généticien super-vilain qui en veut à certains X-Men. Ce « savant » bricole donc les capacités mutantes de Rémy, soi-disant pour lui permettre de mieux contrôler des pouvoirs qui le dépassent alors. En effet, Gambit peut se



Expression directe. Gambit semble décidément avoir la main heureuse.

Art. Michael Golden

saisir de n'importe quel objet et transformer son énergie latente en force cinétique. Et s'il lance cet objet énergisé sur une cible, il se produit une explosion au moment de l'impact. En gros, disons qu'il peut utiliser n'importe quoi comme une grenade! Le fait que ses projectiles préférés soient des cartes à jouer est évidemment lié à son histoire personnelle et à son enfance passée à la Nouvelle-Orléans.



Art. Greg Land

Cependant, théoriquement, il peut faire la même chose avec n'importe quel morceau de matière – par exemple avec un chewing-gum, qu'il lance contre un X-Cutioner.

Cette capacité à canaliser l'énergie donne également à Gambit une habileté acrobatique qui lui permet de réaliser des numéros de haute volée, alors qu'il n'est pas plus fort qu'un individu ordinaire. Grâce à cette souplesse gymnique et à cette forme physique tout à fait éblouissante, il se montre spécialement doué pour toucher ses cibles. Étant donné son agilité, son arme préférée est probablement le bâton de combat. Mais son équipement habituel comporte aussi, outre évidemment des paquets de cartes, des pointes à lancer. Ses pouvoirs comportent encore un aspect «camouflage», pour résister aux tentatives des télépathes. Il possède en effet un écran naturel, une interférence statique qui lui évite d'être détecté par ceux qui possèdent des pouvoirs psychiques, même très puissants. Quant aux yeux rouges, ils représentent la particularité physique essentielle de Rémy LeBeau. Ce Cajun déborde d'un charme naturel,

La grande forme. Gambit canalise l'énergie intra-atomique pour améliorer ses capacités physiques.

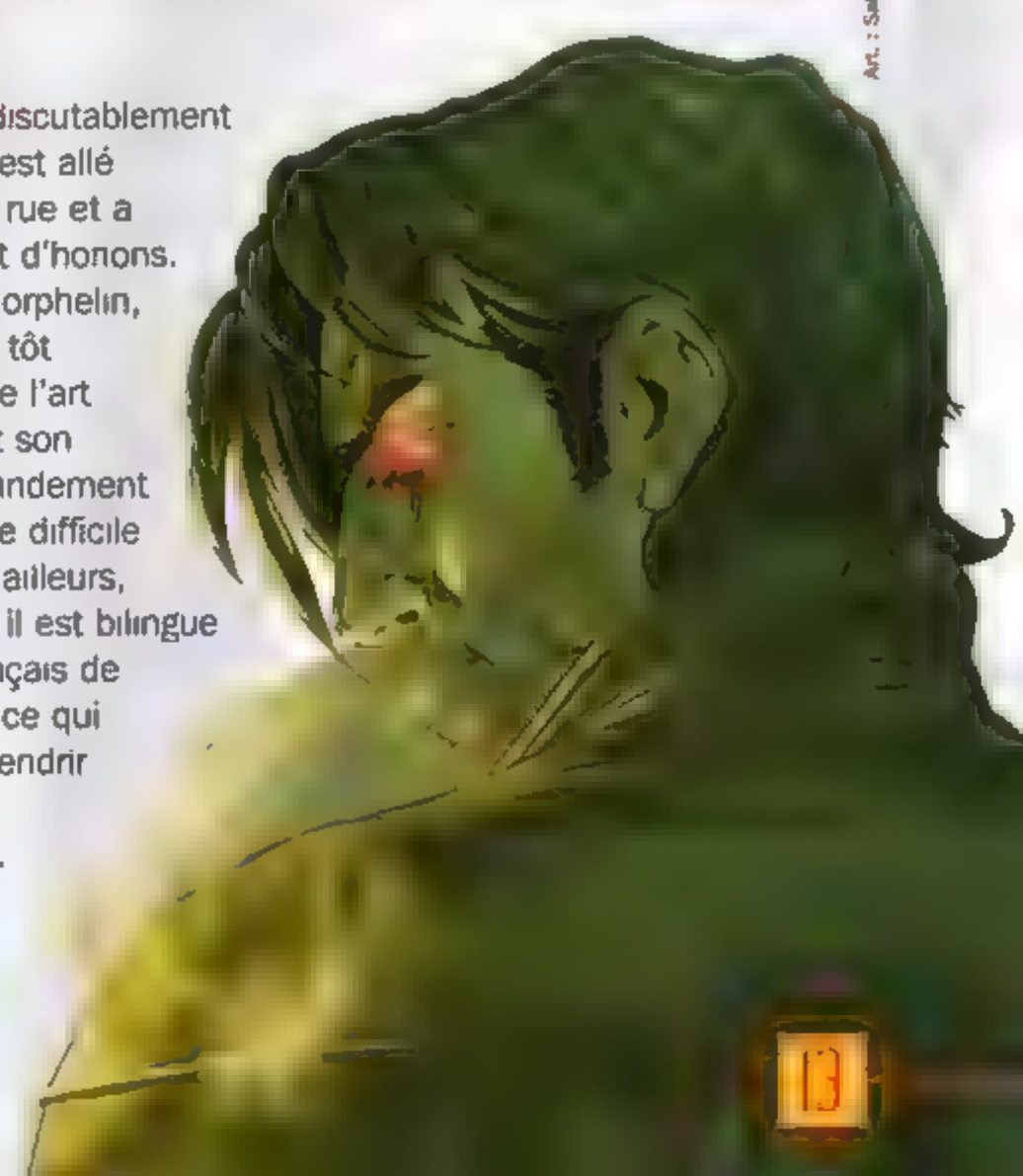
Art. Jim Lee

suffisant pour en faire craquer plus d'une. Mais son pouvoir de séduction va bien au-delà : avec ses yeux rouges, Gambit exerce une influence quasi hypnotique – sur ses amis comme sur ses ennemis. Toutefois, il y a évidemment des durs à cuire, sur lesquels il n'a pas d'effet. Et – triste revers de la médaille –, ses yeux sont sensibles à la lumière. Pour le mettre en difficulté, il suffit de l'éblouir.

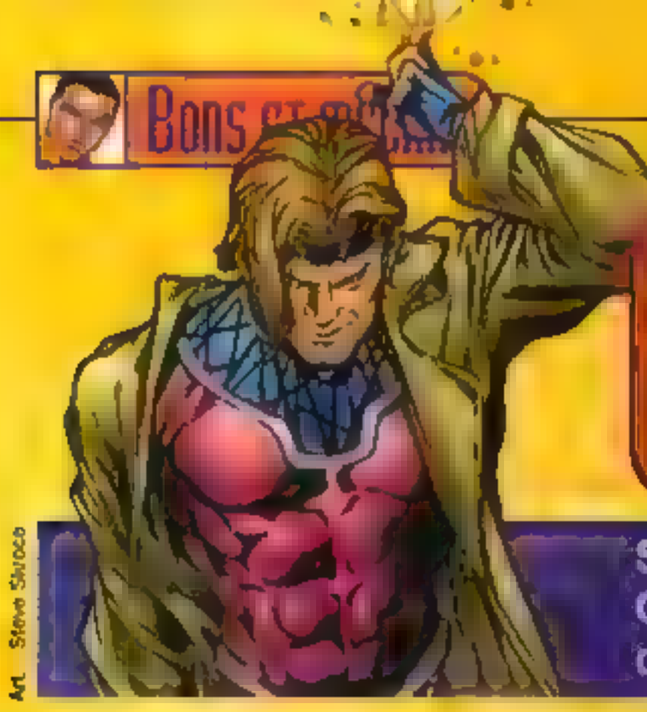
RESCAPÉ

LeBeau est indiscutablement un rescapé. Il est allé à l'école de la rue et a eu son content d'horions. Abandonné et orphelin, il a appris très tôt les subtilités de l'art des voleurs, et son habileté l'a grandement aidé dans cette difficile discipline. Par ailleurs, en bon Cajun, il est bilingue et parle le français de la Louisiane – ce qui ne peut qu'attendrir les lecteurs de l'Hexagone. Mais son caractère est marqué également par la culpabilité. La manipulation qu'il a subie de la part de Mr Sinistre l'a conduit à choisir ce qu'il aurait préféré éviter. Mais s'il a des bleus à l'âme, il s'en est malgré tout tiré, a évolué et a connu une sorte de rédemption.

À travers toutes ses épreuves, il est devenu un membre très estimé des X-Men, capable de tendresse, d'amour et même de passion. De ce point de vue, c'est un joueur chanceux.



Art. : Salvador Larroca



Art Steve Skroce

CARTES MAÎTRESSES

S'il n'évolue guère que dans la sphère des X-Men et des bas-fonds de la Nouvelle-Orléans, Gambit a néanmoins quelques bons copains – et beaucoup d'ennemis qui veulent sa peau. Chris Dows et Colin Clayton ont épluché son carnet d'adresses.

Art Cam Smith

Art Joe Madureira

Les Maraudeurs. Celle qui vole, c'est Vertige, la marraudeuse des marais...

AMIS ET ALLIÉS

QUIET BILL

Il est relativement dangereux d'être SDF dans les rues de New York, surtout quand on a le pouvoir d'ouvrir un portail interdimensionnel. Ne croyez pas qu'il s'agisse là de la capacité d'ouvrir la porte d'une jolie et accueillante demeure ! Non, c'est quelque chose de beaucoup plus subtil et sérieux, qui permet à Bill d'aider Gambit dans son combat contre les frères Mengo et de servir de sortie de secours, en cas de besoin, pour les X-Men, Gambit ou le Nouveau Fils. Bill est donc un copain très précieux, qu'on aime avoir sous la main – mais il continue à dormir sur des cartons !

LOTUS ROUGE

Ancien membre de la Triade, ce garçon n'a *a priori* rien qui puisse susciter l'amitié. Il demande à l'Examinateur de torturer Gambit et Malicia avec ses horribles aiguilles d'acupuncteur. Mais quand il s'aperçoit qu'en fait ce n'est pas Remy qui a assassiné son grand-père, gangster patron de bistrot connu sous le nom de « Gow Yang », il se met à l'aider. Il le prouve en tirant Sage des griffes de Sébastien Shaw, ce qui lui coûte pas mal de coups durs.

Art Salvador Larroca

Lotus Rouge. Beaucoup moins sympathique que le Tchang de *Lotus Noir* !

LES MARAUDEURS

Pour payer sa dette envers Mr Sinistre, Gambit accepte une dernière mission (peut-être fatale !) en rassemblant un groupe de mutants assassins (et complètement dingues !). Objectif : passer au crible les égouts de New York pour trouver les Morlocks. Il fait appel à l'un de ses plus vieux copains, John Greycrow, alias « Scalphunter », mais comprend qu'il lui faut réunir un vrai gang et convoque Riptide, Arclight, Vertigo, Blockbuster (Cascadeur) Scrambler, Malice, Prizm – les Maraudeurs. Le groupe comprend aussi son ennemi, Dent de Sabre, qui connaît le véritable but de la mission – un genocide – et qui, bien sûr, veut liquider son adversaire numéro un.

AMOURS ET FAMILLE

MALICIA

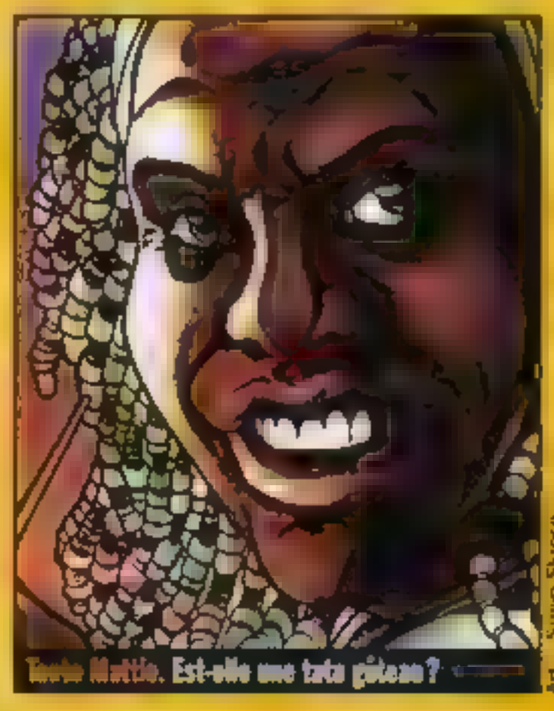
Malicia est une femme intouchable au sens propre ! Tout un programme ! Mais pour Gambit, c'est la femme de sa vie. Leur histoire est longue et pleine de surprises. Il faudrait avoir l'esprit du professeur Charles Xavier pour s'en souvenir. Leur dernière brouille semble sérieuse, Gambit étant devenu un des Cavaliers de l'Apocalypse. Pourtant, nul doute qu'ils se retrouveront, puisque leur destin le veut ainsi.

JULIEN BOUDREAUX

Julien Boudreaux illustre où peut conduire l'amour fraternel quand il est poussé trop loin. En effet, il est si jaloux de sa sœur, Bella Donna, qu'il provoque Rémy en duel lorsqu'elle veut l'épouser. Résultat : il se fait tuer et Rémy est banni de la Louisiane. Mais Julien tient si fort à Bella qu'il a recours à la magie la plus sombre pour ressusciter. De mèche avec les Broods, il assassine alors des membres de la Guilde des Voleurs (ce qui est vraiment imprudent !), tente de tuer Rémy, de se débarrasser de son frère et est finalement liquidé par son propre père, Marius. A coups de flèches - c'est plutôt moche !

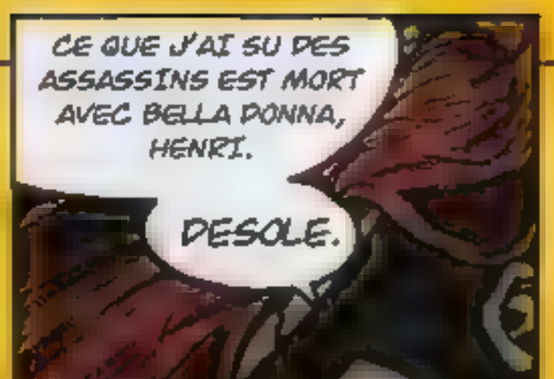
GENEVIÈVE DARCENAUX

Une belle et tragique histoire d'amour – de vol et de meurtre ! Geneviève est une jeune voleuse douée qui a réussi à subtiliser un superbe collier à un nommé « Herzog », lequel lance sur ses traces un certain Dent de Sabre. C'est la tuile ! Entre-temps, Rémy et Henri se mettent eux aussi à la rechercher à Paris, afin de récupérer le bijou – c'est leur rite de passage pour être cooptés à la Guilde. La pauvre Geneviève, en compagnie d'Henri, se retrouve ainsi suspendue par Dent de Sabre aux tours de Notre Dame, Remy étant somme de choisir entre les deux. Ne sachant pas que Geneviève est amoureuse de lui, il sauve Henri. L'ingrat !



TANTE MATTIE

Ce n'est pas vraiment une tata douce et attentionnée, mais elle joue le rôle de mère pour tous les enfants perdus et volés qui évoluent autour de la Guilde des Voleurs. Elle a un lien fort avec Rémy, qui la révère autant que son père. Or, il lui sauve la vie, lors d'une balade temporelle dans le passé de son père, alors qu'elle est encore enfant et menacée d'être brûlée vive. Étant une guérisseuse, tante Mattie soigne souvent Gambit


CE QUE J'AI SU DES ASSASSINS EST MORT AVEC BELLA DONNA, HENRI.
DESOLE.
LES CHOSES SONT SOUVENT BIEN TROMPEUSES, FREROT.
CHERCHE PAR TOI-MEME...
Henri. «Percé jusques au fond du cœur...»
Art. Lee Weeks

– et Bella. Elle le prévient aussi de la menace que représente Fontanelle (envoyée par le Nouveau Soleil) et lui sauve la vie lors d'une attaque de Bullseye. Une vraie tata, finalement !

LES LEBEAU

La lignée mâle de la famille LeBeau n'est pas vraiment chanceuse. Jacques, le grand-père, est contraint à une mission visant à connaître le Vieux Royaume. Il refuse l'aide de Remy (en balade dans le temps), mais se voit dérober, dans son cerveau, une information essentielle, qui est implantée dans la tête de Gambit, pour être gardée par Mr Sinistre. Jean-Luc, le père, arrange un mariage pour Remy, le bannit de la Guilde, puis le réinstalle à sa tête avant de disparaître (de mourir ?). Henri, le frère,

est kidnappé par Dent de Sabre, puis assassiné par les tueurs de Julien Boudreaux. On n'est pas dans Shakespeare... mais on s'y croirait !

BELLA DONNA BOUDREAUX

Le mariage de Bella Donna (la bien nommée !) avec Rémy LeBeau (le bien nommé !) est certes arrangé, pour réconcilier ces organisations charitables que sont les Guildes des Voleurs et des Assassins, mais les deux jeunes gens se sont aimés dès qu'ils se sont vus, alors qu'ils étaient encore enfants. Et malgré les vicissitudes et les trahisons, Bella aime toujours Remy (qui l'a quittée pour rejoindre les X-Men). Elle a sauvé Ghost Rider, a été tuée, puis ressuscitée des morts grâce à l'élixir secret de la Guilde. Son amour pour lui a connu un blanc, correspondant à une période d'amnésie, au cours de laquelle elle le combat. Ensuite, ils collaborent, mais Remy est sous le charme de Malicia et la laisse choir

ENNEMIS

THE PIG

Animal au QI élevé, le cochon est souvent calomnié. En voici un nouvel exemple car The Pig est une véritable horreur dotée de la force d'un verrat en rut et d'une morphologie pas vraiment ragoûtante. Remy le rencontre lorsque, à l'âge de 15 ans, lui et Étienne sont capturés par Candra et envoyés dans le camp d'esclaves de la bestiole. Un combat s'ensuit. Gambit utilise alors pour la toute première fois une carte à jouer comme arme – et The Pig en perd un œil.
Ils se croiseront d'autres fois et les choses tourneront encore plus mal pour le gros vilain à groin – il y perdra sa cochonne de vie !

KHAN

Piégé très longtemps dans le royaume de l'impératrice Candra, Khan, à la peau bleue, veut reconquérir le cosmos. Il élabore un plan en vue de s'approprier des pierres fabuleuses qui lui rendront le pouvoir. L'une d'elles est le rubis de l'uniforme de Tornade, qu'il vole. Il veut ensuite utiliser Gambit comme source d'énergie pour le cristal et le transformer en portail dimensionnel vers la Terre, pour le passage de ses légions d'envahisseurs. Ses plans échouent (Gambit paie pour cela un prix élevé). Mais Khan a plus d'un tour dans son sac – ce n'est pas un bleu !

MARY PURCELL

Plaignez la p'tite Mary ! D'accord, c'est un vilain spectre verdâtre qui suce la vie des gens ! Mais elle a eu une enfance perturbée ! Et elle a été occise par Magnéto dans son repaire en Antarctique. Malgré tout, elle a conservé sa force vitale psionique. Quand Rémy, crevant de faim, la rencontre, elle le sauve en se fondant à lui – en tout bien, tout honneur. Mais cette entité à la chlorophylle est gourmande. Elle veut Gambit pour elle toute seule et pour toujours. Et elle y réussit presque en obtenant que leur fusion devienne permanente. Heureusement, Malicia veille et enferme la verte dans un récipient, tel un vulgaire génie dans une lampe à huile !

LES MENGO BROTHERS

Ils ont un nom à coucher dehors : Mengochauzcharas ! Imaginez la difficulté quand ils veulent l'épeler ! Grigori et Stanilas, gros bras de leur état, se font embaucher par The Pig pour voler un gaz à contrôle mental, ce qui leur vaut de prendre un immeuble sur la tête – grâce à Gambit. Mais ils survivent, se font torturer par The Pig et envoyer à nouveau au charbon. Cette fois, ce sont eux qui balancent un immeuble sur la tête de Gambit. Puis, ils le torturent – ils ont appris ! Ils collaborent ensuite avec Rémy pour entrer dans Latvérie et se font piéger dans la vie avec leur père dément ! □

BONNE PIOCHE !
BLACKJACK
On ne sait pas grand-chose de lui. Il a fait partie d'une équipe de super-héros nommée « First Line » et a survécu durant quatre numéros. Il est capot !
VOLEUR DE CŒUR
Il a adopté ce nom parce que son papa adorait les cartes. Il a des pouvoirs car, enfant, il est tombé dans une marmite de super-carburant. Pour ne pas exploser, il doit séjourner quatorze heures par jour en caisson isolant. Il y fait le mort !
JESTER
C'est le Pitre ou le Joker en traduction littérale. Et c'est un petit plaisantin : il a transformé des jouets en armes mortelles, a combattu Daredevil, s'est fait passer pour un cadeau piégé et a même partagé son corps avec un bébé démon. Mais attention, il triche tout le temps !
Art. Dave Cockrum
Art. Kerry Gammill

ENCORE ? J'AI FAIM
GRRRHH!
T'ES QU'UN PAUVRE LOOSER BRIGORI
PRAPP PRAPP PRAP PRAPP
Art Steve Skroce
Grigori Mengochauzcharas et Stanilas Mengochauzcharas. Un grand nom mais de petites têtes!

AS DE CŒUR

Gambit est par excellence le héros romantique et tourmenté de Marvel. Et pourtant, il a d'abord été un *villain* ! Mike Conroy, plutôt bon joueur, s'intéresse à la création du Cajun qui aime les cartes.

Rémy LeBeau est certainement l'un des mutants de Marvel les plus populaires, depuis une quinzaine d'années. Pourtant, quand il a créé le Cajun maître de l'énergie biocinétique, Chris Claremont envisageait tout autre chose. Et si ce scénariste (à qui les X-Men doivent, pour une bonne part, leur succès) avait suivi son idée, Gambit – puisque c'est sous ce nom que LeBeau a fait son trou – n'aurait jamais été un héros, encore moins un membre éminent de la prestigieuse équipe de mutants.

« À l'origine, ce que je voulais, c'était un nouveau *villain* d'envergure pour les X-Men. J'étais fatigué d'en revenir toujours à Magnéto, à la Confrérie des Mauvais Mutants et autres chevaux de retour. Dave Cockrum et moi cherchions des idées neuves et nous avons eu celle d'un mystérieux jeune garçon – d'à peu près 11 ans –, dans l'orphelinat où Scott [Summers, alias Cyclope] avait été élevé, qui se révélerait être le maître véritable, mais secret, de l'endroit. En effet, nous pensions à un individu dont la durée totale de vie serait de mille ans. Avec son physique de gamin, il aurait à peu près atteint le demi-siècle – il aurait été âgé de 50 ans. »

Art : Salvador Larroca

SINISTRES ORIGINES

Faisant un parallèle avec Claudia, la fillette vampire créée par Anne Rice dans *Vampire Chronicles*, l'auteur des X-Men poursuit : « Dans notre conception, il avait les problèmes liés à une maturité précoce, c'est-à-dire un intellect développé dans un corps incapable de répondre à ses aspirations, ce qui le rendait quelque peu dingue. Car avec son apparence de gosse de 11 ans, qui aurait pu le prendre au sérieux dans le monde du crime ? C'est pourquoi il se fait représenter par une sorte d'agent, en l'occurrence Mr Sinistre (introduit par Claremont dans *Uncanny X-Men* n° 221, par le biais d'une histoire dessinée par Marc Silvestri et Dan Green). Mais à travers Sinistre, il exprime une conception d'une certaine manière enfantine. Le costume, l'aspect… le visage de Sinistre sont en quelque sorte caricaturés… marqués par l'idée de "l'effrayant" tel que le considère un enfant.

Il faut dire que, même au moment de sa création, Sinistre ne ressemblait pas à ce qu'aurait dû être un type comme lui. Le problème, c'est qu'en prenant le contrôle des X-Men, le personnage découvre Malicia et en pince pour elle, ajoute Claremont, auteur tout autant loué que critiqué pour le caractère alambiqué et ramifié de ses scénarios. Mais il ne peut pas se présenter à elle tel qu'il est – car il est en effet à la fois trop jeune et trop vieux pour Malicia ! Et, bien entendu, il n'a aucune chance avec elle en tant que Mr Sinistre. »

La solution du *villain* sans nom, explique Claremont, c'est donc d'élaborer une version de lui-même un peu plus âgée – Gambit ! À l'origine, Gambit a donc été conçu comme un méchant.

« Il était supposé se présenter et rencontrer Malicia. Et Malicia était supposée tomber amoureuse de lui. Mais le fait de tomber amoureux développait en lui un côté humain, qui le dégageait de la moitié humaine de Sinistre. Nous avions donc, en un sens, un triangle amoureux constitué d'un type âgé d'une soixantaine d'années avec un corps d'enfant, du jeune Gambit et de Malicia. Une moitié était mauvaise, l'autre bonne. En effet, au début, Gambit serait apparu tel un méchant prétendant être un bon, mais il aurait ensuite découvert qu'il aimait peut-être mieux être un vrai bon – et il aurait en quelque sorte été déchiré dans cette alternative. Il y aurait donc eu un conflit fondamental entre Gambit et son créateur, son moi véritable. »

PREMIER JEU

En collaboration avec les dessinateurs Mike Collins et Joe Rubinstein, Chris Claremont introduit Gambit en 1990, dans *Uncanny X-Men* n° 266. Toutefois, étant donné les vicissitudes de l'édition, le mutant cajun de l'écurie Jim Lee est déjà apparu, la même année, dans *Uncanny X-Men Annual* n° 14. Cette publication précoce d'une histoire postérieure ne dérange nullement les plans de l'auteur. Cependant, un an plus tard, Claremont quitte *Uncanny X-Men*. Ayant à peine esquissé ses intentions concernant

QUI EST-IL ?
AU MOINS, JE SAIS CE QU'IL FAIT ICI.
LA MEME CHOSE QUE MOI...
C'EST UN VOLEUR !
LE PROPRIETAIRE DE LA MAISON A CES TABLEAUX VOLES...
... POUR ENRICHIR SA COLLECTION.
JE VEUX DIRE POUR LES RAPPORTER, LES RESTITUER A CEUX A QUI ILS APPARTIENNENT.
Art : Mike Collins

Regrets et cigarettes. C'est pour cela qu'il a les yeux rouges...

Gambit, il abandonne le titre à la suite d'un différend concernant la direction des séries, avec Lee et le directeur, Bob Harras. Quand il reviendra, neuf ans plus tard, le mutant cajun et son environnement auront été définis par d'autres qui, sans savoir ce qu'il avait en tête, auront assigné aux personnages une route bien différente, notamment en ce qui concerne la Guilde des Voleurs, le gang des Fagan et son père adoptif, Jean-Luc LeBeau. Comme le répète Claremont, les modifications ont été très importantes car l'idée originale avait été de créer un méchant et de le gratifier d'une tonne de problèmes, « par exemple, peut-être, de vouloir changer et d'éprouver mille difficultés pour y arriver ».

Claremont avait jeté les bases pour l'apparition d'un homme-enfant à l'origine de l'histoire de Mr Sinistre et de Gambit, quelques mois avant la première sortie du mutant cajun : « J'y fais allusion, dans une des histoires complémentaires que j'ai écrites pour *Classic X-Men* [n° 42, en 1989], où Scott est presque adopté par un colonel de l'US Air Force. Celui-ci meurt mystérieusement, avec sa femme, alors qu'il tente de mener à bien cette adoption. C'est une manière pour Sinistre de prendre le contrôle de Scott, ou du moins d'essayer. »

LA CARTE CAJUN

Mais pourquoi Claremont a-t-il choisi de faire de Gambit un Cajun ? « Pourquoi pas ? Les deux tiers au moins de l'humanité ne sont pas des Blancs. Pourquoi les X-Men devraient-ils tous être des Blancs ? Pourquoi ne pas créer des personnages aux origines aussi différentes et variées que possible ? J'adore la Nouvelle-Orléans. J'ai toujours pensé que l'un des membres de l'équipe devrait en être originaire. Les Vengeurs étaient une équipe blanche comme de la mie de pain. Les X-Men, tels que Dave et moi les envisagions et tels que j'ai tenté de les réaliser, c'était quelque chose de plus coloré – pardonnez l'expression – et de plus international, ajoute l'auteur, qui décrit les États-Unis comme un pays très éclectique. Il aurait été dommage de ne pas utiliser cette spécificité autant que nous le pouvions. Plus il y a de différence entre les membres, plus il y a de possibilité de conflit et d'enrichissement mutuel. »

Lorsque Gambit a débuté, dans *Uncanny X-Men* n° 266, Claremont voulait encore faire de lui l'avatar de son faux « jeune garçon » :

« Tout était dans ma tête. Il aurait fallu deux ans pour dérouler le tout et l'amener à son acmé : une confrontation entre Gambit et Sinistre – mais les choses n'ont pas suivi le cours que j'avais envisagé ! Il s'est écoulé moins d'un an entre l'arrivée de Jim sur le titre et mon départ, explique l'auteur. J'ai eu à peine le temps de le définir comme personnage. Tout le développement était dans ma tête, dans mes notes et dans mon dossier, mais Bob et Jim ont choisi une autre direction. Les auteurs qui m'ont succédé ne savaient pas ce que je voulais faire. Quand je suis revenu, tout était dit. »

Claremont a créé un personnage ayant le potentiel pour devenir l'une des recrues les plus populaires des X-Men depuis l'apparition de ce nouveau groupe, en 1975, dans *Giant-Size X-Men* n° 1. Que Gambit ait ainsi grimpé les échelons de la gloire, sans bénéficier de tout ce que son créateur projetait pour lui, montre assez quel potentiel il avait. On peut être certain que ce joueur va avoir des problèmes pendant longtemps encore. M

Le grand jeu. Avec Gambit, « couper à cœur » prend un sens concret !

Art : Salvador Larroca

COMBIEN VALENT LES BD DE MARVEL ?

Les vieux illustrés américains sont un peu des monuments historiques. Et certains valent très cher ! Voici quelques-uns des plus rares et des plus recherchés sur le marché. Si vous voulez casser votre tirelire…

UNCANNY X-MEN N° 266 $$

Ce numéro marque la toute première apparition de Gambit, le voleur cajun mutant. Créé par le célèbre scénariste Chris Claremont, il est certainement la plus populaire des recrues

Art. : Andy Kubert

des X-Men des années 1990. Si vous avez l'intention de vous procurer ce petit chef-d'œuvre de Marvel, tenez-vous prêts à débourser plus de 50 $.

X-MEN (VOL. 2) N° 4 $

Entre Gambit et Malicia, rien n'a jamais été simple. Même leur première rencontre, dans ce numéro, a tourné à la tragédie. Pris dans une des nombreuses tentatives d'assassinat de Wolverine, l'un et l'autre sont inconscients durant la majeure

Art. : Jim Lee

partie de l'histoire. Ce numéro est d'un grand intérêt pour les fans de Gambit, mais sa cote, à 10 $, s'explique surtout par la première apparition d'Omega Red, le « super-soldat » russe.

Art. : Leo Weeks

GAMBIT (VOL. 1) N° 1 GOLD EDITION $

Imprimé en 1993, ce numéro spécial à couverture dorée est le premier d'une série limitée consacrée à Gambit. Le héros, accompagné de Malicia, retourne chez lui, à la Nouvelle-Orléans, où il va affronter les Guildes des Assassins et des Voleurs. NM, ce numéro atteint les 15 $.

UNCANNY X-MEN (VARIANT) N° 350 $

Ce numéro à diffusion limitée, dont la couverture est reproduite aux pages 10-11, est sans doute l'un des *comics* les plus cotés des années 1990. Avec les hologrammes du fameux Joe Madureira, il peut dépasser les 18 $ dans les enchères, c'est-à-dire plus de trois fois le prix de vente lors de la sortie.

Art. : Joe Madureira

ULTIMATE X-MEN N° 13 $

Les douze premiers numéros de *Ultimate X-Men* ayant été un grand succès, la nouvelle équipe, dirigée par le scénariste Chuck Austen et chargée de prolonger le titre, a créé *Ultimate Gambit*. Ce premier numéro d'une histoire en deux parties a été vendu 2,50 $ lors de sa sortie, en 2002, mais il vaut déjà 10 $.

Art. : Adam Kubert

Art. : Georges Jeanty

LA COTE DES ILLUSTRÉS

La plus petite pliure sur un illustré peut avoir de lourdes conséquences sur sa valeur. Au fil des ans, tandis que des sacs spéciaux étaient créés pour protéger ces trésors, un système d'évaluation sophistiqué a été mis au point. Pour le comprendre, il faut connaître quelques abréviations…

MINT (M) Comme neuf. Sans défaut.
NEAR MINT (NM) Quasi neuf. Pas de pliures, quelques marques infimes.
VERY FINE (VF) Qualité supérieure. L'exemplaire a été lu avec soin et est resté intact, sans pliures.
FINE (F) Très belle qualité. Quelques pliures sur le dos. Lu, mais avec soin.
VERY GOOD (VG) Visiblement lu plusieurs fois, mais encore en très bon état. Pliures discrètes sur la couverture.
GOOD (G) Lu, avec éventuellement de petites pliures sur la couverture. Il vaut deux fois moins cher qu'un exemplaire « comme neuf ».
FAIR (FR) État moyen. Déchiré, plié et plus très beau à voir. Difficile à vendre à moins que ce soit un collector.
POOR (P) Mauvais état. Pratiquement invendable, sauf à très bas prix. Très endommagé, souillé, avec des pages en moins et des déchirures nombreuses.

PETIT GUIDE D'ÉVALUATION

$$$$$ Véritable objet de collection. Vaut beaucoup d'argent.
$$$$ À conserver avec soin. Va continuer à prendre de la valeur.
$$$ Cher, mais pas inaccessible pour les collectionneurs.
$$ Prix raisonnable. Mérite de figurer dans une collection.
$ Pas cher, occasion à saisir !

À SUIVRE

DANS LE NUMÉRO 36

DE

MARVEL SUPER HEROES™
LA COLLECTION OFFICIELLE

NAMOR™
LE PRINCE DES MERS

Avec chaque numéro
La figurine officielle Marvel
et son fascicule

Le souverain d'Atlantis, allié sous-marin des Quatre Fantastiques

M 01806 - 35 - F: 11,99 € - EY